

Actividad Comunicación en red en Java

En esta actividad tendrás que implementar una aplicación cliente-servidor multihilo, de manera que pueda aceptar peticiones de múltiples clientes. La aplicación consistirá en un simple juego de adivinar un número.

El cliente podrá elegir entre **dos modos de juego**:

- **Modo normal:** En el modo normal, el usuario solo dispondrá de dos intentos para adivinar un número comprendido entre 1 y 9.
- **Modo con reglas propias:** En este modo el servidor solicitará un número mínimo y un número máximo al cliente. A continuación generará un número aleatorio que el cliente tendrá que aceptar en el menor número de intentos, siendo este proporcional al número de posibilidades.

En ambos modos de juego siempre se le ofrece al cliente la posibilidad de seguir jugando.

Si durante el juego el cliente introduce un número que ya había sido comprobado agota el número de intentos para esa jugada.

Ten en cuenta que en este tipo de aplicaciones es muy importante el diseño del protocolo que se utilizará para establecer la comunicación cliente-servidor.

Nota: Puedes añadirle las mejoras que consideres. Por ejemplo, informes de puntuación, número de intentos para cada jugada, número de jugadas...